MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA
GIER DRUŻYNOWYCH

SIATKÓWKA

1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA
„WYCHOWANIE FIZYCZNE“ — POZNAŃ, PARK WILSONA

MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA
GIER DRUŻYNOWYCH

ZESZYT III

SIATKÓWKA

OPRACOWAŁ
ZYGMUNT WYROBEK

1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA
„WYCHOWANIE FIZYCZNE" — POZNAŃ, PARK WILSONA

Ponieważ gry uprawiane w szkołach, miały niejednolite prawidła, co utrudniało współzawodnictwo w grach między zakładami, Ministerstwo W. R. i O. P. powołało Komisję dla ich opracowania.

Komisja — w składzie PP. Tadeusza Chrapowickiego, Heleny Olszewskiej, Szczęsnego Połomskiego, Walerjana Sikorskiego i Zygmunta Wyrobka — ustaliła przepisy gier drużynowych: kwadrant, palant, siatkówka, koszykówka (w 9 i w 5), szczypiorniak i jordanka (hazena).

W miarę postępu prac Komisji, ukażą się kolejno przepisy innych gier drużynowych.

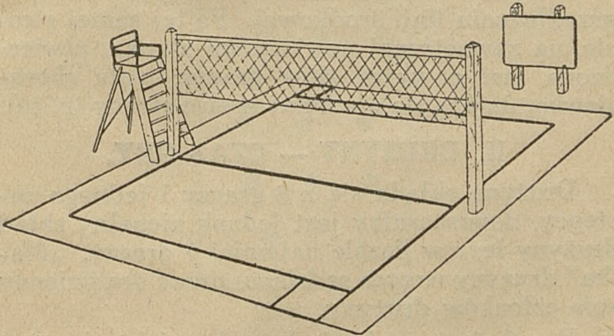
Podane przepisy są we wszystkich szkołach obowiązujące.

TREŚĆ

A. GRA w 8.

I. BOISKO — PRZYBORY.

Boisko równe, prostokątne, o wymiarach 8×16 m., podzielone linją poprzeczną na dwie połowy. Poza ramami tego boiska leżą 2 kwadraty o boku 1 m.; przylegają one jednym bokiem do prawego końca krótszych boków boiska (rys. 1).



Rys. 1.

Wszystkie linje znaczy się wyraźnie wapnem na szerokość 5 cm. Pasy te prowadzi się po wewnętrznej stronie granic boiska, zalicza się je przeto do boiska.

Teren wokół boiska jest wolny od wszelkich przeszkód na przestrzeni 2 m. i również wokół oznaczony.

W przedłużeniu środkowej, poprzecznej linji, a na pół metra od granicy boiska, tkwią 2 słupki o przekroju 10×10 cm. Słupki mają krawędzie zaokrąglone. Na nich rozpina się pionowo siatkę.

Siatka o długości 8 m. a szerokości 1 m., ma oczka wielkości 5×5 cm. i jest silnie napięta między słupkami zapomocą sznurów. Górna jej krawędź, obszyta białą taśmą, przebiega w środku boiska na wysokości 2,40 m. ponad ziemią, dla dziewcząt w wysokości 2,20 m.

Piłka okrągła, gumowa o płaszczu z cienkiej, miękkiej skóry, ma w obwodzie 65—70 cm. a waży 250—300 gr.

Krzesło sędziego stoi na zewnątrz boiska, w przedłużeniu linji środkowej. Po tej samej stronie, na zewnętrznej powierzchni słupka, utwierdzona jest powyżej głów graczy, mała chorągiewka, dająca się wychylać w obie strony (p. 14).

II. DRUŻYNY — CZAS GRY.

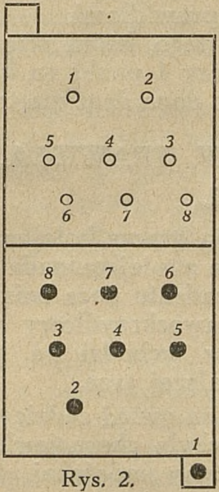
Drużyna składa się z 8 graczy i jednego zastępcy, dopuszczalny jest jednak niepełny skład drużyny lecz w liczbie najmniej 7 graczy. „Matka" drużyny wręcza sędziemu przed grą imienny spis członków drużyny.

Przed grą ciągnie się losy: kto dobry los wyciągnął, ten wybiera albo boisko albo pierwsze nadanie piłki.

Gracze ustawiają się na swem boisku, czołem do siatki, w trzech szeregach (rys. 2) i to 3 w napadzie, 3 w pomocy i 2 w obronie. Jeden z obrońców (Nr. 1) staje w zewnętrznym kwadracie tj. w miejscu nadawania piłki.

Gra trwa 2×10 minut z przerwą 5 minutową w połowie gry (10+5+10). Po przerwie następuje zmiana boisk, przyczem nadaje piłkę drużyna, która gry nie rozpoczynała. Drużyny ustawiają się po przerwie tak samo, jak na początku

gry, chyba że o zmianie pierwotnego ustawienia „matka" sędziego zawiadomiła. O zwycięstwie stanowi większa liczba zdobytych punktów. O ile zaś w ciągu przepisanego czasu gry nie nastąpiło



Rys. 2.

rozstrzygnięcie, grę przedłuża się aż do przewagi 2 punktów, wtedy nadaje piłkę ta drużyna, która ją ostatnio posiadała.

U w a g a: Gracz powinien grać w zasadzie w najbliższem polu swego stanowiska. Nie wyklucza to doraźnego skoku w inne miejsce w celu odbicia piłki, nie wolno natomiast graczom zamieniać swych miejsc w szeregu lub szeregów.

III. PRZEBIEG GRY.

Jeden z graczy nadaje piłkę z zewnętrznego kwadratu, tj. przez podbicie dłonią przerzuca ją ponad siatką na boisko przeciwników. Ci od-

bijają ją z powrotem w sposób dozwolony itd. — odbijana piłka przelatuje ponad siatką tam i z powrotem tak długo, aż po niezręcznem odbiciu padnie na ziemię lub jeden z graczy popełni inny błąd określony prawidłami.

Zależnie od tego, która strona błąd popełniła, albo się liczy 1 punkt na korzyść drużyny przeciwnej, albo dana drużyna traci piłkę.

IV. PRAWIDŁA.

Nadawanie piłki.

1. Piłkę nadają gracze kolejno, według numerów, zawsze z miejsca nadawania t. j. z narożnego kwadratu poza boiskiem. Nadawać zaczyna prawoskrzydłowy obrony. Po nadaniu gracz wchodzi na boisko i bierze udział w dalszej grze.
2. Nadaje się na gwizd sędziego, który równocześnie wychyla chorągiewkę na słupku w stronę drużyny nadającej.
3. Jeżeli piłkę nadał gracz, na którego nie przypadło z kolei nadawanie, drużyna również traci piłkę, oddając ją przeciwnikom (o ile w międzyczasie zdobyto punkt, to się go unieważnia).
4. Prawidłowe nadanie polega na podrzuceniu piłki lekko do góry i podbicie jej jedną dłonią (z dołu lub z ponad głowy), ponad siatkę na boisko przeciwników.
5. Nadanie jest złe, jeżeli:
   a) piłka nie doleci do siatki lub przeleci pod nią;
   b) uderzy w siatkę albo w słupek;

c) przed przelotem dotknie jej gracz własnej drużyny;

d) nie dotknięta przez przeciwników padnie na ziemię poza granicami ich boiska (linje graniczne zalicza się do boiska — kwadraty nadawania do boiska nie należą);

e) nadano piłkę nie z kwadratu lub przekroczono go w czasie nadawania;

f) piłkę nadano w sposób nieprawidłowy (p. 4 tj. obu rękami, pięścią i t. p.).

6. Ten sam gracz nadaje piłkę tak długo, dopóki jego drużyna piłki nie utraci (p 14).

Odbijanie piłki.

7. Piłkę wolno odbijać jedną lub obu rękami, z dołu lub z ponad głowy, lecz tylko otwartą dłonią i tylko z powietrza. Tem samem nie wolno podbijać piłki głową, pięścią, nadgarstkiem, krawędzią dłoni itp. a zatem żadną częścią ciała poza otwartą dłonią.

Podbicie piłki obu dłoniami musi być równoczesne; jeżeli nastąpiło jedną dłonią a potem drugą, liczy się za dwukrotne podbicie przez tego samego gracza (p. 8).

8. Temu samemu graczowi nie wolno podbić piłki 2 razy bezpośrednio po sobie.

Po równoczesnem podbiciu piłki przez 2 graczy jednej drużyny, musi ją podbić gracz trzeci.

Po równoczesnem podbiciu przez 2 przeciwników ponad siatką, każdy z nich ma prawo jeszcze raz podbić piłkę.

Piłki, która uderzyła w siatkę, nie może podbić ten sam gracz, który ją na siatkę skierował.

9. Chwytanie, rzucanie piłki lub przetrzymywanie jej choćby przez chwilę na dłoni i odrzucenie jej pchnięciem jest niedozwolone.

10. W czasie gry nie wolno graczowi dotknąć siatki jakąkolwiek częścią ciała.

Dotknięcie siatki przez dwóch przeciwników równocześnie (nb. w czasie uderzania piłki) unieważnia podbicie t. j. piłkę nadaje się powtórnie.

Nie wolno również sięgać ręką ponad siatkę na boisko przeciwnika t. j. poza płaszczyznę pionową siatki.

Tak samo nie wolno w czasie gry wkraczać na pole przeciwnika a więc nastąpić na linję środkową, odgraniczającą boiska.

11. Po 2-krotnem podbiciu piłki, musi piłka za trzeciem podbiciem przelecieć ponad siatką na boisko przeciwne. Przerzucenie piłki popod siatkę jest błędem.

12. Odbijanie trwa tak długo, aż ktoś błąd popełni t. j. — albo piłkę ponad siatkę odbije a piłka dotknie ziemi w ramach boiska lub poza niem — albo po przerzuceniu ponad siatkę padnie piłka poza granicami przeciwnego boiska — albo ktoś odbije piłkę w sposób niedozwolony lub naruszy jedno z podanych prawideł.

W czasie odbijania wolno przekraczać granice boiska i stamtąd skierować piłkę czy to na własne pole, czy też ponad siatkę na pole przeciwników.

13. Uderzenie piłki w słupek w czasie gry uważa się za błąd.

Strata piłki — zmiana miejsc.

14. Po złem nadaniu jak i po każdym błędzie, popełnionym przez drużynę nadającą następuje strata piłki oraz „zmiana miejsc" w drużynie nadającej.

Strata piłki polega na oddaniu jej drużynie przeciwnej do nadawania. Sędzia przechyla wtedy chorągiewkę słupkową ku drużynie nadającej.

Przy zmianie miejsc gracze przesuwają się o jedno miejsce, każdy na miejsce sąsiada o niższym numerze: szereg pierwszy przesuwa się zatem w prawo, drugi w lewo, trzeci znów w prawo a nadający (Nr. 1) idzie na lewe skrzydło pierwszego szeregu (gdzie na początku gry stał Nr. 8).

Liczenie punktów.

15. Punkty może zdobywać tylko ta drużyna, która prowadzi grę t. j. która piłkę nadaje.

Zdobywa mianowicie jeden punkt wówczas, gdy przeciwna drużyna popełni błąd, określony p. 7—12.

16. Drużyna przyjmująca nadaną piłkę nie zdobywa punktów, może jedynie zdobyć samą piłkę, ażeby ją z kolei nadawać.

Zdobywa mianowicie piłkę wówczas, gdy drużyna nadająca popełni błąd w nadawaniu (p. 1—5) lub w odbijaniu (p. 7—12).

V. SĘDZIA.

17. Sędzia czuwa nad prawidłowym tokiem gry i przestrzeganiem jej przepisów, od

jego orzeczeń niema odwołania (wyjątek p. 24). Stoi lub siedzi na podwyższeniu, w przedłużeniu siatki — stąd najlepiej śledzić mu przebieg gry. Obok niego stoi podsędek. Czynności sędziego, określają podane wyżej prawidła gry, w szczególności:

a) daje znak gwizdkiem na każdorazowe nadawanie piłki i gwizdkiem stwierdza każdy popełniony błąd przez którąkolwiek drużynę;
b) podaje do zapisania podsędkowi każdy zdobyty punkt przez drużynę nadającą piłkę;
c) po każdej utracie piłki przechyla na słupku chorągiewkę ku drużynie, która ma piłkę nadawać;
d) w połowie gry ogłasza stosunek punktów, z końcem gry — ostateczny wynik.

18. Podsędek zapisuje zdobywane punkty i czuwa nad prawidłową zamianą miejsc po każdej stracie piłki. Poza tem mierzy czas gry i dolicza do niego czas stracony wskutek przerwy zarządzonej przez sędziego. Gwizdkiem daje jedynie znak, że upłynęła połowa czasu gry i na jej zakończenie.

19. Po zawodach sędzia sporządza na podstawie zestawienia podsędka końcowy protokół według poniższego wzoru i składa go kierownictwu zawodów.

PROTOKÓŁ

z zawodów w siatkówce.

Zawody odbyły się d . . . . . w . . . . . .
na boisku . . . . między drużynami . . . .

z wynikiem . . . . . . do przerwy . . . . . .
na korzyść . . . .
Uwagi: . . . .
Podsędek: Sędzia:

Kary.

20. Sędzia czuwa nad dyscypliną w grze. W razie niewłaściwego zachowania się gracza na boisku (np. niegrzeczne uwagi pod adresem przeciwników lub sędziego, (nawet poza boiskiem) kłótnie, przeszkadzanie w grze, kwestjonowanie lub niewykonywanie poleceń sędziego i t. p.) sędzia go upomina, a gdy to nie pomaga, usuwa go z gry i to na pewien czas lub całkowicie. W razie rażącego karygodnego zachowania się może sędzia usunąć gracza bezzwłocznie, bez poprzedniego upomnienia. Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

Uwaga: Prawo zwracania się do sędziego przysługuje tylko „matce" drużyny.

21. Jeżeli drużyna nie stawi się na boisko, lub stawi w liczbie mniejszej, niż 7, usunie się od gry (także od przedłużonej) lub zostanie usunięta, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej (spóźnienie się ponad 5 minut uważa się za niestawienie się drużyny).

Przerwa — zastępca.

22. Sędzia ma prawo każdej chwili przerwać grę w razie jakiegokolwiek nieprzewidzianego wypadku. Po takiej przerwie gra przyjmuje ten wygląd, jaki miała w chwili przerwy, a grę przedłuża się o czas stracony.

Grę może sędzia przerwać także na prośbę „matki" drużyny, o ile uzna ją za słuszną.

23. W razie zasłabnięcia gracza, nieszczęśliwego lub nieprzewidzianego wypadku, wprowadza sędzia w grę zastępcę, który na wezwanie sędziego zajmuje miejsce ustępującego gracza. Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie. Gracz, który wystąpił z jakiegobądź powodu nie może być z powrotem przyjęty. Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

Odwołanie.

24. Wszystkie sprawy i wątpliwości wynikające z gry rozstrzyga sędzia. W wyjątkowych wypadkach dopuszczalne jest odwołanie się drużyny od orzeczenia sędziego do kierownictwa zawodów. Odwołanie ma być pisemne, podpisane przez matkę drużyny a doręczone sędziemu najpóźniej w 15 minut po zawodach, który ocenia, czy dany wypadek jest rzeczywiście wyjątkowy.

Odwołanie się z powodu usunięcia całej drużyny od zawodów obowiązany jest sędzia przedłożyć kierownictwu zawodów do zatwierdzenia.

25. Przed grą orzeka sędzia, czy stan pogody, boiska i przyborów pozwala na odbycie zawodów oraz sprawdza prawidłowość wszystkich wymiarów na boisku.

VI. PRZEPISY DODATKOWE.

26. W celu zapoznania widzów z przebiegiem gry pożądane jest umieszczenie tablicy w

widocznem miejscu, na której zaznacza się kolejno zdobywane punkty. (O ile jej brak, punkty zapisuje zarówno sędzia jak i podsędek.)

27. Drużyna występuje na zawodach w jednolitych strojach ćwiczebnych i o ile to możliwe, z numerami na piersiach. Niedozwolone jest noszenie przedmiotów ostrych (szpilki, grzebienie, bransolety, zegarki itp.) oraz długich paznokci.

28. Przy zawodach drużyn młodszych obowiązują również podane przepisy, jedynie wymiary boiska zmniejsza się na podstawie umowy między drużynami (8×12 m.).

VII. WSKAZÓWKI DLA GRAJĄCYCH.

Należy odróżnić podawanie piłki od jej przerzucania ponad siatką.

P o d a j e s i ę piłkę graczowi własnej drużyny i to temu, który w danej chwili ma najwięcej danych do skutecznego odbicia jej na drugą stronę. Otóż podawanie takie jest najpewniejsze, jeżeli używa się do tego obu rąk, nie jednej. Podaje się przytem piłkę dość wysoko, aby ta z góry, lekko spadła na głowę lub barki upatrzonego gracza i by ten mógł ją spokojnie i wygodnie przyjąć a potem bądź ją podać innemu graczowi, bądź odbić na boisko przeciwników. Kierunek lotu piłki przy podaniu jednorącz jest zawsze niepewny, podobnie i siła rzutu. W zasadzie zatem używa się przy podawaniu obu rąk a jednej tylko z konieczności t. j. gdy łatwiej dosięgnąć piłkę jedną ręką i gdy to

jest jedynym sposobem niedopuszczenia do upadku jej na ziemię.

Inaczej wygląda przerzucenie piłki. Tutaj stosuje się rzut silny a płaski t. j. nie łukiem ku górze lecz skośnie ku ziemi i to w miejsce przez przeciwnika nieobsadzone. Jestto t. zw. ścinanie piłki, wykonane jednorącz. Taki rzut najtrudniej odbić. To ścinanie piłki wykonywa pierwszy szereg graczy, przy nadarzającej się sposobności. Zadaniem reszty jest jedynie niedopuszczenie do upadku piłki na ziemię i podanie jej szeregowi pierwszemu. Przerzucenie bowiem piłki ponad siatką z tylnych szeregów nie jest wskazane. Piłka przeleci wprawdzie wysokim łukiem na drugą stronę, lecz może wrócić zaraz, ścięta ostrym rzutem, trudnym do obronienia.

Podobnie różna jest i obrona własnego boiska: Pierwszy szereg unosi w podskoku ramiona w górę, starając się w ten sposób powstrzymać nadlatującą piłkę a potem odbić ją na pole przeciwników. Drugi szereg stara się chwytać ściętą piłkę, która mija pierwszy szereg a chwyta ją podbiciem od dołu i nieraz prawie tuż nad ziemią i podaje pierwszemu szeregowi — trzeci wspomaga drugi, jeżeli piłka dostała się na jego pole. Pierwszy zatem szereg gra przy obronie co najmniej w wysokości siatki, drugi nisko nad ziemią.

Jeżeli piłka spada tuż przed siatką, co zmniejsza lub wyklucza możliwość odbicia jej z powrotem ponad siatkę, należy piłkę jednorącz lub oburącz podbić od spodu w tył na własne boisko, aby stamtąd grający piłkę składnie do przerzucenia podali.

Jeżeli kto piłkę niezręcznie podbił tak, że ta spada z powrotem na miejsce podbicia, powinien co tchu uskoczyć w bok, aby zrobić miejsce innemu graczowi, gdyż jemu samemu nie wolno odbijać piłki dwukrotnie, raz po razu.

Piłkę należy nadawać wysokim łukiem, w środek boiska przeciwników lub ku tylnej granicy. Jeżeli bowiem piłka poleci zbyt nisko nad siatką, zostanie niewątpliwie natychmiast ścięta.

Z podanych uwag wynika, że chociaż gra nie jest zawiła, wymaga wprawy w podbijaniu i odbijaniu piłki, tak z ponad głowy jak i od dołu i to zarówno oburącz, jak prawą i lewą ręką. Nic gorszego, jak fałszywe odbijanie t. j. prawą ręką z lewej strony.

Gra, choć prosta, daje pole do szeregu forteli, mylenia przeciwnika złudnemi podbijaniami i t. p. tak, że to nieraz stanowi o zwycięstwie. Tak np. gracz z napadu udaje, że zamierza „ściąć piłkę, a gdy swym ruchem wywoła zasłonę ze strony przeciwnika, podaje piłkę sąsiadowi, który ją lekko ścina nie mając przed sobą obrony — albo też gracz robi zamach prawą ręką, niby dla ścięcia piłki w lewą stronę boiska a w ostatniej chwili uderza lewą ręką, ścinając piłkę w prawo i t. p.

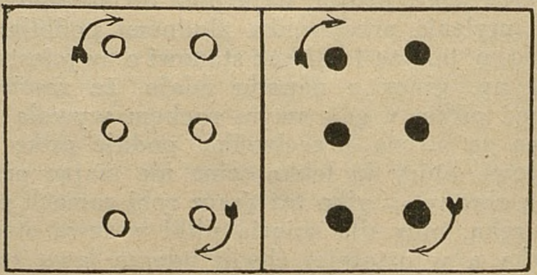
Gra w 8 graczy jest mniej męcząca, lecz w zamian trudniej przy tej formie gry o dokładne zgranie się drużyny.

B. GRA w 6.

Różnice między obu odmianami siatkówki są nieznaczne, dotyczą bowiem jedynie 1. wymiarów boiska, 2. liczby grających i ich ustawienia i 3. sposobu zmiany miejsc po utracie piłki. Zresztą obowiązują te same przepisy co podane poprzednio.

Ad 1. Boisko ma wymiary 8×16 m. dla chłopców, a 8×12 m. dla dziewcząt.

Ad 2. Przy zawodach dopuszczalny jest niepełny skład drużyny jednak w liczbie najmniej 5 graczy. Grający stają w dwóch szeregach po 3 — w pierwszym napad, w drugim pomoc.



Rys. 3.

Ad 3. Przy „zmianie miejsc" gracze przesuwają się jak wskazówki zegara tj. w pierwszym szeregu o jedno miejsce w prawo a w drugim szeregu w lewo. Zatem prawoskrzydłowy napadu przechodzi na prawe skrzydło pomocy a lewoskrzydłowy pomocnik na lewe skrzydło pierwszego szeregu.

Drukarnia Państwowa w Poznaniu